

GUÍA DOCENTE

El proceso creativo

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	El proceso creativo
Titulación:	Máster Universitario en Dirección de Producción de Animación, Efectos Visuales y Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia se centra en una revisión profunda de los elementos básicos para el funcionamiento de las industrias de la animación, los efectos visuales y los videojuegos. Para ello se estudia la estructura interna de las empresas, los roles principales y sus funciones, así como los modelos de negocio existentes e identificando las empresas clave en el mercado actual. Esta visión se complementa con un estudio de las características de la creatividad y de las técnicas de ideación, básicas para el desarrollo de los proyectos del sector estudiado.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K3-Adquirir el vocabulario técnico y artístico específico de los procesos de creación de una producción de animación o de un videojuego.

K5-Comprender las necesidades técnicas tanto de hardware como de software del proyecto a gestionar en función de los perfiles implicados en el mismo.

K6-Conocer las diferentes corrientes y técnicas de pensamiento creativo, así como su aplicación en entornos laborales creativos.

K7-Entender el panorama actual y las tendencias de mercado de las diversas industrias de animación, efectos visuales y videojuegos.

K9-Conocer las distintas fuentes de financiación, tanto públicas como privadas, para crear el paraguas necesario para la producción de proyectos.

S6-Desglosar los elementos necesarios para la producción del proyecto a partir del guion, tales como el número de personajes, localizaciones, props, efectos y planos.

C2-Coordinar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos y profesionales involucrados.

C4-Dirigir grupos de trabajo y equipos interdisciplinarios en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.

C5-Organizar procesos creativos complejos para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

- Funciones y características del proceso creativo
- Técnicas de exploración, generación de ideas y resolución de problemas
- Brainstorming y gestión de sesiones creativas
- El pensamiento creativo

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	14	14
<i>Resolución de ejercicios</i>	14	14

<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	23	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M4P -Aprendizaje cooperativoM6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase,</i>		

<i>en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: